

**PENGARUH KRONOTIPE DAN *JETLAG* SOSIAL TERHADAP
TINGKAT STRES PADA MAHASISWA DENGAN ADIKSI *GAME*
ONLINE DI FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

SKRIPSI



Diajukan oleh :

PANGGIRING

J500140018

**FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2018**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH KRONOTIPE DAN *JETLAG* SOSIAL TERHADAP
TINGKAT STRES PADA MAHASISWA DENGAN ADIKSI *GAME*
ONLINE DI FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

Yang diajukan oleh:

Panggiring
J 500 1400 18

Telah disetujui dan disahkan oleh Dewan Penguji dan Pembimbing Skripsi
Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surakarta
Surakarta, 17 Januari 2018

Penguji Utama

Nama : Dr. Erna Herawati, Sp.K.J.

NIK : 1046

Penguji Pendamping

Nama : Dr. Anika Candrasari, M.Kes.

NIK : 1237

Pembimbing

Nama : Dr. Yusuf Alam Romadhon, M.Kes.

NIK : 1003

Dekan

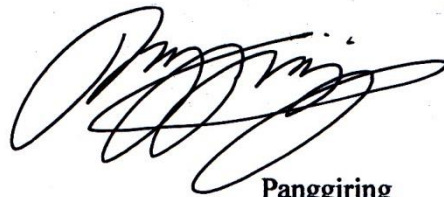
Prof. DR. Dr. E.M. Sutrisna, M.Kes.

NIK: 919

PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan penulis, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain yang tertulis dalam naskah ini, kecuali disebutkan dalam daftar pustaka.

Surakarta, 17 Januari 2018



Panggiring

NIM.J500140018

MOTTO

“Dan milik-Nyalah segala apa yang ada pada malam dan siang hari. Dan Dialah Yang Maha Mendengar, Maha Mengetahui”
(QS Al-An’am: 13)

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah diri mereka sendiri”
(QS Ar-Ra’d: 11)

“Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga”
(HR Muslim)

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan berkah, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “pengaruh kronotipe dan *jetlag* sosial terhadap tingkat stres pada mahasiswa dengan adiksi *game online* di fakultas komunikasi dan informatika universitas muhammadiyah surakarta”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Kedokteran di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penulis sangat menyadari sepenuhnya dalam menempuh pendidikan ini dapat terlaksana dengan baik berkat pertolongan Allah SWT. Keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari doa, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih yang tulus kepada:

1. Prof. DR. Dr. EM. Sutrisna., M.Kes., selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Dr. Erika Diana Risanti, M.Sc., selaku kepala biro skripsi Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Dr. Yusuf Alam Romadhon, M.Kes., selaku pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi bagi penulis dari awal penyusunan hingga akhir penulisan skripsi ini.
4. Dr. Erna Herawati., Sp.K.J., selaku penguji skripsi satu yang telah memberikan koreksi dan saran untuk perbaikan serta selesainya skripsi ini.
5. Dr. Anika Candrasari, M.Kes., selaku penguji skripsi dua yang telah memberikan koreksi dan saran untuk perbaikan serta selesainya skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan staf pengajar Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah membimbing dan memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Seluruh karyawan Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surakarta, yang telah membantu dalam melancarkan pelaksanaan perkuliahan.

8. Untuk kedua orang tua tercinta Eliyati (ibu), Sukiran (ayah), serta Gurad Bramanti (kakak), Agiestia Arifa Putri (kakak) dan Retnosari (adik) yang telah memberikan doa, biaya, tenaga, dan motivasi, serta semangatnya untuk penulis agar segera menyelesaikan pendidikan dengan baik.
9. Pihak-pihak Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan izin bagi penulis untuk melakukan penelitian di lingkungannya.
10. Teman-teman kontrakan Fachrie Eko Saputra, Aditya Arifudin Bachtiar, Setya Andi Wibowo, Fairuz Majid dan Aldyan Muharram Atmadja, atas bantuan dan motivasinya agar penulis segera menyelesaikan pendidikan dengan baik.
11. Teman-teman “Asclepius” 2014 yang telah memberikan dukungan, motivasi, bantuan, dan semangatnya agar penulis dapat menyelesaikan pendidikan dengan baik.
12. Teman-teman seperjuangan skripsi di bidang jiwa yang telah memberikan bantuan, masukan, dan kerjasama dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
13. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Namun penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Penulis juga berharap masukan, kritik dan saran dari pembaca agar skripsi ini bisa menjadi lebih baik.

Surakarta, 17 Januari 2018



Panggiring

NIM.J500140018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
A. Landasan Teori	4
B. Kerangka Konsep.....	17
C. Hipotesis	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
A. Desain Penelitian	19
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	19
C. Populasi Penelitian.....	19
D. Sampel dan Teknik <i>Sampling</i>	19
E. Besar Sampel	19
F. Kriteria Retriksi	19
G. Variabel Penelitian.....	20

H. Definisi Operasional	20
I. Instumen Penelitian.....	21
J. Analisis Data.....	22
K. Alur Penelitian	23
L. Jadwal Penelitian	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
A. Hasil Penelitian	25
B. Pembahasan	28
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	33
A. Kesimpulan	33
B. Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	34
Lampiran – Lampiran.....	39

ABSTRAK

PENGARUH KRONOTIPE DAN *JETLAG* SOSIAL TERHADAP TINGKAT STRES PADA MAHASISWA DENGAN ADIKSI *GAME* *ONLINE* DI FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

Panggiring, Yusuf Alam Romadhon
Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surakarta

Latar Belakang: Pada tahun 2012 lebih dari satu milyar orang di dunia memainkan *game online* dan prevalensi *game online* disorder yaitu 50% pada remaja Korea. Adiksi *Game online* merupakan permasalahan serius di negara Cina, Korea dan Taiwan.

Tujuan: Menganalisis pengaruh kronotipe dan *jetlag* sosial terhadap tingkat stres adiksi *game online* pada mahasiswa Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Metode: Penelitian yang dilakukan observasional analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta. Teknik dalam pengambilan sampel dengan cara teknik *Simple Random Sampling*.

Hasil: Data uji Regresi Logistik didapatkan signifikansi kronotipe 0,008 dan signifikansi *jetlag* sosial sebesar 0,032, kedua angka tersebut di bawah 0,05 menunjukkan kedua angka menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara kronotipe dan *jetlag* sosial dengan stres.

Kesimpulan: Terdapat hubungan antara kronotipe dan *jetlag* sosial dengan tingkat stres adiksi *game online* pada mahasiswa dengan tingkat adiksi sedang.

Kata kunci : Kronotipe, *Jetlag* Sosial, Tingkat Stres

ABSTRACT

EFFECT OF CRONOTYPE AND SOCIAL JETLAG ON THE LEVEL OF STRESS IN STUDENTS WITH ADDICTION ONLINE GAME IN THE FACULTY OF COMMUNICATION AND INFORMATION UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

Panggiring, Yusuf Alam Romadhon
Faculty of Medicine, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Background: *In 2012, more than one billion people in the world play online games and the prevalence of online game disorder is 50% in Korean teenagers. Online game addiction is a serious issue in China, Korea and Taiwan.*

Purpose: *Analyzing the influence chronotypes and social jetlag against online game addiction stress levels in students of the Faculty of Communication and Information Universitas Muhammadiyah Surakarta.*

Method: *Research conducted by analytic observational with cross sectional approach. Population in this research is student of Faculty of Communication and Informatics University of Muhammadiyah Surakarta. Techniques in the sampling technique by Simple Random Sampling.*

Results: *Logistic regression test data obtained that significance chronotypes 0,008 and social jetlag significance equal to 0,032, both numbers below 0,05 show both numbers indicate that there is significant relation between chronotypes and jetlag social with stress.*

Conclusion: *There is a relationship between cronotype and social jetlag with the level of online game addiction stress on students with moderate addiction level*

Keyword : *Cronotype, Social Jetlag, Stress Level*